

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor penentu dalam kemajuan sebuah bangsa, sehingga dapat dikatakan bahwa negara yang maju dipastikan sangat memperhatikan pendidikan di negaranya. Selain itu pendidikan juga sering disebut sebagai proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasa dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, perguruan tinggi, dan lain sebagainya. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, “Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati”.

Dalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan itu harus diajarkan dari awal dan diperhatikan agar pendidikan tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang ada dalam UUD 1945 alinea 4. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat (20)). Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar

(materi/bahan ajar). Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya.

Aspek lainnya adalah sumber belajar dan merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Dalam UU No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pusat Kurikulum Kalitbag Depdiknas mendefinisikan pembelajaran anak usia dini sebagai berikut: (1) proses pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antar anak, sumber belajar, dan pendidikan dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, (2) sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif melakukan eksplorasi dalam kegiatan

bermain, maka proses pembelajarannya ditekankan pada aktifitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain, (3) belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan dibidang fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi menjadi kompetensi atau kemampuan yang secara aktual dimiliki anak. Kemudian (4) penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu diberikan rasa aman bagi anak, (5) sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini pembelajaran dilakukan secara terpadu, (6) proses pembelajaran akan terjadi apabila anak secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya yang telah diatur oleh guru, (7) program belajar dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas yang bersifat kongkret dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Dan (8) keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan mampu menjadi jembatan bagi anak usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan perkembangan selanjutnya. Perkembangan kognitif mempunyai peran yang mendalam bagi tumbuh kembang seorang anak, oleh sebab itu perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap proses berfikir anak dalam menyikapi suatu permasalahan, apalagi bagi anak usia dini dimana pada masa ini anak mempunyai kemampuan daya pikir yang luar biasa atau disebut *golden age*.

Masa *golden age* pada anak memiliki arti penting bagi setiap perkembangan anak, itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat,

maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Semua ini menunjukkan pentingnya memberikan rangsangan pada anak usia dini sebelum masuk sekolah. Sebab setiap bayi memiliki potensi milyaran sel otak yang siap mendapatkan rangsangan, sentuhan lingkungan yang ramah adalah cara untuk mengoptimalkan fungsi otak anak. Seluruh sel ini mempunyai peran penting dalam menunjang perkembangan kognitif anak pada masa selanjutnya.

Anak usia dini adalah bagian salah satu yang bertumbuh dan berkembang. Kualitas perkembangan anak masa ini sangat ditentukan oleh stimulus yang diperolehnya sejak dini. Bahkan lebih cepat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang sejak usia dini.

Perkembangan otak anak usia dini lebih besar saat usia 0 sampai 8 tahun kedepannya dan 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak, dan tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harus dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Mengamati perkembangan yang terjadi pada anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dimana pada masa itu perkembangan anak sangatlah cepat. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik, kognitif dan sosial emosional.

Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang berhubungan dengan rangsangan penglihatan, perabaan, pendengaran dan penciuman. Dalam rangka mengembangkan potensi anak, maka letak peranan pendidik (orangtua dan guru) untuk memberikan stimulus/rangsangan pendidikan

yang bermakna bagi anak sangatlah penting, sebab dimulai dari pemberian pendidikan yang baik khususnya dengan pemberian pendidikan agama akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang cerdas, sehat dan berkepribadian sebagaimana yang diharapkan para orangtua umumnya. Dalam konteks demikian, agar proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif sebagaimana karakteristik anak usia tersebut, maka sangat dibutuhkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat.

Merujuk pada aspek indikator perkembangan kognitif yakni mengenal “Konsep bentuk, warna, ukuran dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung ” agar anak memiliki pengetahuan sebagai dari pengembangan dirinya. Pada perkembangan anak maka pemberian ilmu pengetahuan haruslah dilakukan dengan benar-benar adanya bimbingan dari individu yang berilmu agar tidak terjadi kesalahan.

Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai standar pengajaran, agar guru dapat mengoptimalkan dan bertanggung jawab dalam perkembangan kognitif peserta didik, guru harus mampu merangsang perkembangan anak melalui bermain sebab anak usia dini merupakan pribadi yang suka bermain.

Dalam penyelenggaraan pembelajaran TK Karya Darma banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh guru antara lain : (1) alat bantu mengajar yang masih kurang, (2) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh di tidak bervariasi, (3) fasilitas seadanya, (4) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (5) siswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengembangan hasil praktek dalam

sekolah, (6) hasil belajar (nilai mata kuliah) berupa tugas/praktek atau latihan pada umumnya rendah, dan (7) minimnya waktu dan frekuensi belajar.

Selain kendala di atas, juga ditemukan adanya permasalahan lain berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara khusus dengan guru pengampuh mata pelajaran dengan tema “Lingkunganku” dapat disimpulkan bahwa, selama ini perkuliahan dilaksanakan hanya dengan cara ceramah dan demonstrasi. Praktek yang disimulasikan terlebih dahulu oleh guru, kemudian dipraktekkan secara bersama-sama oleh 24 siswa dalam tiap kelas hanya dengan satu guru. Hal ini tentu saja menyebabkan kurang tersampainya tujuan dalam proses belajar mengajar. Tidak tercapainya standar kompetensi pada mata kuliah praktek, menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas mahasiswa dalam proses belajar. Dalam hal ini terutama pada proses belajar bertema lingkunganku. Padahal, ilmu materi ini digunakan hanya sebagai hafalan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan media pembelajaran maka semakin baiklah proses belajar. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Untuk menguasai materi ini, selain dengan praktek penguasaan materi lingkunganku, ada hal lain yang bersifat khusus yang sangat dibutuhkan. Yaitu, konsep diri, kreativitas, kemampuan berinovasi, inisiatif, estetika, kerajinan, kesabaran, ketelitian.

Komponen tersebut tentu saja tidak semua siswa memilikinya. Siswa pada umumnya belajar materi lingkunganku hanya sebagai satu topik pada mata

pelajaran yang harus ditempuh, tanpa merasa harus mendalami kemampuan teori, konsep diri, bakat dan karakter sebagai seorang siswa. Proses belajar materi lingkungan harus bertahap, berkelanjutan dan membutuhkan banyak latihan/job-sheet yang dapat dilakukan di ruang praktek sekolah atau di rumah. Dengan hanya belajar di sekolah, siswa tidak akan menjadi terampil dan mahir dalam kompetensi bermain sambil belajar ini. Siswa dituntut untuk dapat mengembangkan kreatifitas dan berinovasi dalam praktek pangkas rambut lanjutan ini. Hal yang sama juga terjadi pada siswa materi lingkungan. Ini dapat dibuktikan dari hasil belajar, dengan masih banyaknya ditemukan siswa yang mengambil mata pelajaran lingkungan yang belum tuntas atau kurang memuaskan dalam proses pembelajaran. Umumnya suatu materi bertema lingkungan dikatakan tuntas apabila 85 % Siswa sudah mencapai passing grade yang ditetapkan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi dengan skor  $\geq 75$ , maka mahasiswa dituntut untuk lebih memahami dan menguasai materi bertema lingkungan.

Berdasarkan data yang diperoleh, responden menyatakan antara lain; (1) tidak mampu mempelajari atau menguasai materi yang ada di buku, (2) tidak dapat mengingat belajar siswa hanya dengan simulasi yang dilaksanakan oleh guru dikampus atau dikelas saja, (3) belum tuntas atau belum dikuasainya materi lingkungan ini oleh siswa menyebabkan perlunya pengulangan materi, yang membuat siswa merasa jenuh, suasana kelas monoton dan tidak menyenangkan, (4) siswa membutuhkan sarana dan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka belajar secara individual. Dengan kata lain, dapat menuntun mereka

mengerjakan langkah–langkah praktek materi pembelajaran, mulai dari awal permainan hingga akhir.

Jhon W. Santrok tahun 2007 megemukakan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Utami Munandar tahun 1991 mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, mental dan emosional. Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain.

Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan dalam permainan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru di TK Karya Darma, bahwasanya, kemampuan kognitif anaknya masih kurang khususnya dalam hal menyebutkan angka 1-10, anak masih terbata-bata serta butuh bantuan dari guru untuk menyebutkan angka 1-10. Alat permainan ular tangga sudah ada tetapi penggunaannya hanya sekedar mainan yang dimainkan oleh anak-anak tidak untuk digunakan sebagai metode dalam pembelajaran kognitif.



Prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, oleh karena itu peneliti ingin mengoptimalkan penggunaan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak agar pemanfaatan dari alat permainan ular tangga bisa optimal tidak hanya sekedar permainan namun bisa dijadikan sebuah alat dalam mengembangkan kognitif anak.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi berbagai macam bentuk kecil dan di beberapa bentuk bergambar ular dan tangga yang menghubungkan bentuk satu dengan bentuk lain. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua jenjang kelas. Guru dapat membuat sendiri permainan ini yang sesuai dengan tujuan.

Anak yang suka memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Berdasarkan hasil prasurvey peneliti di TK Karya Darma diketahui permasalahan bahwa guru kurang berperan maksimal dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui proses bermain. Proses pembelajaran disetting dengan pola pembelajaran klasikal, dimana guru berdiri di depan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta duduk mendengarkan dan pola pembelajaran seperti di atas sangat monoton karena interaksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersifat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun antar anak didik dengan anak didik lainnya. Idealnya, guru dalam memberikan pelajaran hendaknya diselengi dengan berbagai permainan. Sebab belajar sambil

bermain akan menjadi wahana penting bagi anak untuk mengembangkan segala potensinya termasuk aspek kognitif.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi di TK Karya Darma. Peneliti memilih media permainan ular tangga sebab sekolah TK Karya Darma tidak menggunakan media, tetapi hanya menggunakan buku cetak. Permainan ini menjadi media yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik. Selain itu, media permainan ular tangga ini belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti mengintegrasikan ke dalam media permainan dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami konsep materi pembelajaran melalui media yang terdapat dalam permainan ular tangga tersebut. Media permainan ular tangga akan dikembangkan secara terintegrasi sehingga menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dipandang perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Belajar Berbasis Visual Menggunakan Ular Tangga terhadap hasil belajar anak usia dini TK Karya Darma.

## **B. Identifikasi Masalah**

Gambaran mengenai perkembangan anak usia dini pada latar belakang masalah terdahulu, ternyata diperlukan pengembangan potensi anak meliputi perkembangan fisik, kognitif dan sosial emosional. Dari ketiga potensi tersebut, perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang berhubungan dengan rangsangan penglihatan, perabaan, pendengaran dan penciuman.

Dalam rangka mengembangkan potensi anak, maka letak peranan pendidik (orangtua dan guru) untuk memberikan stimulus/rangsangan pendidikan yang bermakna bagi anak sangatlah penting, sebab dimulai dari pemberian pendidikan yang baik khususnya dengan pemberian pendidikan agama akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang cerdas, sehat dan berkepribadian sebagaimana yang diharapkan para orangtua umumnya.

Dalam melatih perkembangan aspek kognitif anak, memiliki beberapa kendala. Berikut merupakan kendala yang dimiliki berdasarkan paparan atas, antara lain :

1. Kurang tersedianya media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan materi melalui media visual di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan menimbulkan kebosanan bagi siswa saat mengikuti pembelajaran
2. Guru kurang aktif mengajar dan mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa
3. Kegiatan pembelajaran hanya berlangsung dengan metode konvensional yaitu metode ceramah
4. Siswa merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan guru
5. Penggunaan media sangat terbatas dan tidak bervariasi

Dari kendala di atas diduga akan memengaruhi dan berhubungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis visual pada anak usia dini.

Walaupun demikian diperkirakan masih banyak lagi faktor lain yang berhubungan dengan pengembangan media anak usia dini.

Dalam penelitian ini, perkembangan media pembelajaran berbasis visual yang merupakan *variable bebas (independent variable)* atas pemikiran perkembangan media pembelajaran merupakan faktor yang menarik dalam hal ini. Perkembangan media pembelajaran digunakan dalam membimbing anak dalam pembelajaran dan permainan edukatif. Dengan kata lain perkembangan media pembelajaran berbasis visual merupakan topik yang sangat menarik untuk dibahas dan diperbincangkan bagi beberapa kalangan terutama para akademis. Kajian yang menarik untuk dibahas berkaitan dengan meningkatkan kemampuan anak.

Sementara pengembangan media belajar anak berbasis visual merupakan variabel bebas, dimana prinsip pembelajaran belajar anak usia dini adalah belajar melalui belajar melalui bermain, oleh karena itu peneliti ingin mengoptimalkan penggunaan permainan ular tangga dalam pengembangan kognitif anak agar bermanfaat dalam belajar dan bermain ular tangga bukan hanya sekedar permainan namun bisa menjadikan sebuah alat dalam pengembangan kognitif anak.

Berdasarkan uraian diatas, melalui penelitian ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis visual menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari paparan identifikasi masalah tersebut menunjukkan bahwa perlunya media pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi. Mengingat

keterbatasan yang ada pada peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti yang meliputi materi bertema “Lingkunganku ” yang berupa sub tema “Keluarga”. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Analisis kebutuhannya dilakukan pada siswa TK Karya Darma.

#### **D. Rumusan Masalah**

Secara umum yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis visual menggunakan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di TK Karya Darma?
2. Apakah media pembelajaran berbasis visual menggunakan ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar siswa di TK Karya Darma?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban tentang:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis visual menggunakan ular tangga yang layak digunakan dalam pembelajaran siswa di TK Karya Darma
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis visual menggunakan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di TK Karya Darma.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat penelitian secara teoritis ini adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga menjadi satu model inovatif dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - b. Memungkinkan menjadi satu referensi bagi proses pembelajaran pada tema pelajaran lainnya.
  - c. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.
3. Manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut:
- a. Dapat membantu pembelajaran dalam memahami materi “Lingkunganku” yang menarik dan menyenangkan.
  - b. Membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar.